

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Pembelajaran

1. Definisi Pembelajaran

Kamus Besar Bahasa Indonesia (2007: 17) mendefinisikan kata pembelajaran berasal dari kata *ajar* yang berarti petunjuk yang diberikan kepada orang supaya diketahui atau dituruti, sedangkan pembelajaran berarti proses, cara, perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Menurut Kimble dan Garnezy (dalam Pringgawidagda, 2002: 20), pembelajaran adalah suatu perubahan perilaku yang relatif tetap dan merupakan hasil praktik yang diulang-ulang. Pembelajaran memiliki makna bahwa subjek belajar harus dibelajarkan bukan diajarkan. Subjek belajar yang dimaksud adalah siswa atau disebut juga pembelajar yang menjadi pusat kegiatan belajar. Siswa sebagai subjek belajar dituntut untuk aktif mencari, menemukan, menganalisis, merumuskan, memecahkan masalah, dan menyimpulkan suatu masalah.

Sanjaya (2008: 102) mengemukakan kata pembelajaran adalah terjemahan dari *instruction*, yang diasumsikan dapat mempermudah siswa mempelajari segala sesuatu melalui berbagai macam media, seperti bahan-bahan cetak, program televisi, gambar, audio, dan lain sebagainya. Sehingga semua itu mendorong terjadinya perubahan peranan guru dalam mengelola proses belajar mengajar, dari guru sebagai sumber belajar menjadi guru sebagai fasilitator dalam belajar mengajar.

Pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang melibatkan informasi dan lingkungan yang disusun secara terencana untuk memudahkan siswa dalam belajar. Lingkungan yang dimaksud tidak hanya berupa tempat ketika pembelajaran itu berlangsung, tetapi juga metode, media, dan peralatan yang diperlukan untuk menyampaikan informasi. Pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan pendidik untuk membantu memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran. Pembelajaran merupakan proses utama yang diselenggarakan dalam kehidupan di sekolah sehingga antara guru yang mengajar dan anak didik yang belajar dituntut profit tertentu. Ini berarti guru dan anak didik harus memenuhi persyaratan, baik dalam pengetahuan, kemampuan sikap dan nilai, serta sifat-sifat pribadi agar pembelajaran dapat terlaksana dengan efisien dan efektif.

Berdasarkan uraian diatas pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Lingkungan belajar merupakan suatu sistem yang terdiri dari unsur tujuan, bahan pelajaran, strategi, alat, siswa dan guru. Semua unsur atau komponen tersebut saling keterkaitan, saling mempengaruhi, dan semuanya berfungsi dengan berorientasi dengan tujuan.

B. Matematika

1. Pengertian Matematika

Menurut Johnson & Rising (dalam Runtukahu 2014:28) Matematika adalah sebagai berikut :

- a. Matematika adalah pengetahuan tersruktur, dimana sifat dan teori dibuat secara deduktif berdasarkan unsur-unsur yang didefinisikan atau tidak didefinisikan dan berdasarkan aksioma, sifat, atau teori yang telah dibuktikan kebenarannya.
- b. Matematika adalah bahasa simbol tentang berbagai gagasan dengan menggunakan istilah-istilah yang didefinisikan secara cermat, jelas dan akurat.
- c. Matematika adalah seni, dimana keindahannya terdapat dalam keterurutan dan keharmonisan.

Menurut Reys (dalam Runtukahu, 2014:28) matematika adalah studi tentang pola dan hubungan, cara berfikir dengan strategi organisasi, analisis dan sintesis, seni, bahasa dan alat untuk memecahkan masalah-masalah abstrak dan praktis.

Berdasarkan uraian diatas, matematika adalah pengetahuan tentang pola dan hubungan suatu jalan atau pola berfikir, suatu seni yang memiliki karakteristik keindahan, suatu bahasa dan suatu alat.

2. Pengertian Pembelajaran Matematika

Pembelajaran matematika adalah suatu proses belajar mengajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berfikir siswa yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasa yang baik terhadap materi matematika. Susanto (2014:186).

Pembelajaran matematika merupakan suatu proses belajar mengajar yang mengandung dua jenis kegiatan yang tidak terpisahkan. Kegiatan tersebut adalah

belajar dan mengajar. Kedua aspek ini akan berkolaborasi secara terpadu menjadi suatu kegiatan pada saat terjadi interaksi antara siswa dengan guru, antara siswa dengan siswa, dan antara siswa dengan lingkungan disaat pembelajaran matematika sedang berlangsung.

Dalam proses pembelajaran matematika, baik guru maupun siswa bersama-sama menjadi pelaku terlaksananya tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran ini akan mencapai hasil yang maksimal apabila pembelajaran berjalan secara efektif. Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang mampu melibatkan seluruh siswa secara aktif. Kualitas pembelajaran dapat dilihat dari segi proses dan segi hasil. Pertama, dari segi proses, pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau sebagian besar peserta didik terlibat secara aktif, baik fisik, mental, maupun sosial dalam proses pembelajaran, disamping menunjukkan semangat belajar yang tinggi dan percaya pada diri sendiri. Kedua, dari segi hasil, pembelajaran dikatakan efektif apabila terjadi perubahan tingkah laku kearah positif, dan tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Pendidikan Menurut Asep (2008:158) pada dasarnya suatu proses membantu manusia dalam mengembangkan dirinya sehingga mampu menghadapi segala perubahan dan permasalahan dengan sikap terbuka dan kreatif tanpa kehilangan identitas dirinya, seperti yang tercantum dalam tujuan Pendidikan Nasional kita. Oleh karena itu setiap bagian dari proses belajar mengajar yang dirancang dan diselenggarakan harus mempunyai sumbangan nyata untuk pencapaian tujuan tadi.

Sejalan dengan pemikiran tersebut, maka guru matematika hendaknya menguasai kumpulan pengetahuan masa lalu yang kemudian diteruskan kepada siswa dan juga menguasai proses, pendekatan, metode, model matematika yang sesuai sehingga mendukung siswa berfikir kritis, menggunakan nalar secara efektif dan efisien serta menanamkan benih sikap ilmiah/disiplin, bertanggung jawab, keteladanan, dan rasa percaya diri disertai dengan iman dan taqwa. Dengan bekal tersebut diharapkan siswa memiliki kemampuan menghadapi masa datang yang selalu berubah dan menjadi manusia yang berkualitas yang diperlukan untuk pembangunan bangsa.

3. Karakteristik Pembelajaran Matematika

Menurut Jihad (2008:152) karakteristik matematika yaitu :

- a. Objek pembicaraan abstrak, sekalipun dalam pengajaran disekolah anak diajarkan dengan benda konkret, siswa tetap didorong untuk melakukan abstraksi.
- b. Pembahasan mengandalkan tata nalar, artinya info awal berupa pengertian dibuat seefisien mungkin, pengertian lain harus dijelaskan kebenarannya dengan tata nalar yang logis.
- c. Pengertian/konsep atau pernyataan sangat jelas berjenjang sehingga terjaga konsistensinya.
- d. Melibatkan perhitungan (operasi).
- e. Dapat dipakai dalam ilmu yang lain serta dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam pembahasannya matematika mempunyai dua objek yaitu objek langsung dan objek tidak langsung. Objek langsung terdiri dari fakta, konsep, prinsip, dan prosedur operasi. Objek tidak langsung terdiri dari implikasi dari proses pembelajaran matematika yakni kebiasaan bekerja baik, sikap, kemampuan mengalihgunakan cara bekerja (memanipulasi dalam arti positif) serta membangun konsep mental (akhlak) yang baik seperti kejujuran.

4. Fungsi dan Tujuan Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar

Berdasarkan kurikulum matematika menurut Jihad (2008:153) fungsi matematika adalah untuk :

- a. Mengembangkan kemampuan berkomunikasi dengan menggunakan bilangan dan simbol.
- b. Mengembangkan ketajaman penalaran yang dapat memperjelas dan menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari.

Tujuan siswa mempelajari matematika yakni memiliki kemampuan dalam:

- a. Menggunakan aljabar (prosedur pekerjaan).
- b. Melakukan manipulasi secara matematika.
- c. Mengorganisasi data.
- d. Memanfaatkan simbol, tabel, diagram dan grafik.
- e. Mengenal dan menemukan pola.
- f. Menarik kesimpulan.
- g. Membuat kalimat atau model matematika.

- h. Membuat interpretasi bangun dalam bidang dan ruang.
- i. Memahami pengukuran dan satuan-satuannya.
- j. Menggunakan alat hitung dan alat bantu matematika.

5. Prinsip-prinsip dalam Pembelajaran Matematika

Reys dalam Runtukahu (2014:30) mengemukakan prinsip-prinsip dalam pembelajaran matematika tidak berdiri sendiri tetapi berhubungan satu dengan lainnya.

- a. Belajar matematika harus berarti (meaningful).
 Belajar dengan penuh pengertian meliputi semua materi matematika yang diajarkan di SD.
- b. Belajar matematika adalah proses perkembangan.
 Belajar matematika yang efektif dan efisien tidak dengan sendirinya terjadi karena membutuhkan cukup waktu dan perencanaan yang baik. Guru memegang peranan penting dalam menyediakan lingkungan belajar yang kaya sesuai dengan perkembangan kognitif anak.
- c. Matematika adalah pengetahuan yang sangat terstruktur.
 Ketrampilan matematika harus dibangun dari ketrampilan sebelumnya. Ketrampilan prasyarat harus dipenuhi sebelum dipindah pada materi belajar sebelumnya oleh sebab itu pendekatan spiral dalam belajar matematika sangat cocok.

- d. Anak aktif terlibat dalam belajar matematika.

Belajar aktif merupakan inti belajar matematika yang memungkinkan anak berkesulitan belajar membentuk pengetahuan mereka. Keterlibatan secara aktif dapat berupa terlibatan fisik, tetapi jangan lupa setiap kegiatan fisik tidak terlepas dari kegiatan mental.

- e. Anak harus mengetahui apa yang akan dipelajari dalam kelas matematika.

Anak biasanya mau bekerja keras untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu. Tujuan-tujuan pembelajaran hendaknya mencakup tujuan-tujuan yang nyata, jelas, dan mengerti. Sebagai tambahan, nilai-nilai yang ada pada anak sangat dipengaruhi oleh guru. Jika guru hanya menekankan pada pelajaran ketrampilan berhitung, mereka akan menganggap berhitung itu sangat penting.

- f. Komunikasi merupakan bagian yang tidak terpisahkan dengan belajar.

Anak dari semua tingkatan belajar harus belajar bagaimana menggunakan kata-kata matematika secara lisan sebelum mereka menyajikannya dengan tanda simbol. Anak berkesulitan belajar matematika dianjurkan untuk “berbicara” apa yang difikirkannya itu.

- g. Menggunakan berbagai bentuk atau model matematika (multiembodied) dalam belajar matematika.

Matematika dibandingkan dengan mata pelajaran lain yang diajarkan disekolah adalah abstrak. Oleh sebab itu model, materi, dan strategi matematika akan sangat membantu mereka belajar matematika. Alat bantu yang digunakan harus

menyangkut banyak model dan mendorong anak berfikir abstrak. Model matematika konkret dan terstruktur yang digunakan tergantung dari anak dan isi matematika.

- h. Variasi matematika membantu siswa belajar matematika.

Belajar matematika sangat tergantung pada kemampuan membuat abstraksi dan generalisasi. Prinsip dan bentuk dan model matematika tergantung pada pengalaman anak dengan berbagai bentuk fisik yang dikaitkan dengan konsep-konsep matematika.

- i. Metakognisi mempengaruhi anak belajar.

Metakognisi adalah kemampuan mengamati diri sendiri tentang apa yang diketahui dan merefleksikan apa yang diamati.

- j. Pemberian bantuan pada kemampuan yang terbentuk/retension.

Retension adalah jumlah pengetahuan yang tahan lama dan dipelihara. Retension matematika menyangkut pengetahuan matematika yang dapat digunakan sewaktu-waktu apabila diperlukan.

6. Materi Pembelajaran Matematika Kelas 1

Di SDN Sukabumi 2 Probolinggo sudah menggunakan Kurikulum 2013. Dan media yang dibuat oleh peneliti sesuai dengan materi yaitu Operasi Hitung penjumlahan dan pengurangan. Matematika terdapat pembelajaran operasi hitung yang didalamnya terdapat penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian. Tetapi disini peneliti hanya cenderung pada pembelajaran operasi hitung penjumlahan dan

pengurangan saja dikarenakan permasalahan yang terdapat di awal kelas rendah yaitu kelas 1, yang masih mengenal angka 1-20 saja dan juga masih belum terdapat pembelajaran operasi hitung perkalian dan juga pembagian. Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator yang sesuai dengan buku guru untuk kelas 1 semester 1 pada pembelajaran matematika di SDN Sukabumi 2 Probolinggo dapat dilihat pada tabel 2.1 :

Tabel 2.1 Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator matematika SD kelas 1 Semester 1

Kompetensi Dasar	Indikator
3.1 Mengenal bilangan asli sampai 99 dengan menggunakan benda-benda yang ada di sekitar rumah, sekolah, atau tempat bermain	1. Dengan menggunakan Media Kalender Hamtaro siswa dapat mengerjakan operasi penjumlahan dengan benar disekolah. 2. Dengan menggunakan Media Kalender Hamtaro siswa dapat mengerjakan operasi pengurangan dengan benar disekolah.
4.1 Mengemukakan kembali dengan kalimat sendiri dan memecahkan masalah yang berkaitan dengan penjumlahan dan pengurangan terkait dengan aktivitas sehari-hari di rumah, sekolah, atau tempat bermain serta memeriksa kebenarannya	3. Membuat soal matematika penjumlahan dan pengurangan dari suatu masalah yang dihadapi sehari-hari disekolah.

(Sumber : Buku Guru Tema 2 “Kegemaranku”)

C. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media, bentuk jamak dari perantara (*medium*), merupakan sarana komunikasi. Berasal dari bahasa Latin *medium* (“antara”), istilah ini merujuk pada apa saja yang

membawa informasi antara sebuah sumber dan sebuah penerima. Dalam dunia pendidikan dan pembelajaran, media diartikan sebagai alat dan bahan yang membawa informasi atau atau bahan pelajaran yang bertujuan mempermudah mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran cenderung diklasifikasikan ke dalam alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual dan verbal.

Enam kategori dasar media adalah teks, audio, visual, video, *perekayasa (manipulative)* (benda-benda), dan orang-orang. Media yang paling umum digunakan adalah *teks*. Teks merupakan karakter alfanumerik yang mungkin ditampilkan dalam format apa pun misalnya buku, poster, papan tulis, layar komputer, dan sebagainya. Media lainnya yang umum digunakan dalam belajar adalah audio. *Audio* mencakup apa saja yang bisa didengar misalnya suara orang, musik, suara mekanis (deru mesin mobil), suara berisik, dan sebagainya. Suara-suara tersebut bisa langsung terdengar atau direkam. *Visual* rutin digunakan untuk memicu belajar.

Visual meliputi diagram pada sebuah poster, gambar pada sebuah buku, kartun dan sebagainya. Jenis-jenis media lainnya adalah *video*. Ini merupakan media yang menampilkan gerakan, termasuk DVD, rekaman video, animasi komputer, dan sebagainya. Sekumpulan benda-benda yang sering kali tidak termasuk media adalah model dan benda sebenarnya. *Perekayasa* bersifat tiga dimensi dan bisa disentuh dan dipegang oleh para siswa. Kategori keenam dan terakhir dari media adalah *orang-orang*, ini bisa berupa guru, siswa atau ahli bidang studi. Orang-orang sangatlah

penting bagi pembelajaran. Para siswa belajar dari guru, siswa lainnya, dan orang dewasa.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Secara umum, Haryono (2014:49) menjelaskan bahwa media memiliki beberapa fungsi diantaranya sebagai berikut :

- a. Mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para siswa. Pengalaman tiap siswa berbeda, tergantung dari faktor-faktor yang menentukan kekayaan pengalaman anak seperti ketersediaan buku, kesempatan berwisata, dan sebagainya.
- b. Memperoleh gambaran jelas tentang benda-benda yang sulit diamati secara langsung, dikarenakan : a) Objek terlalu besar, b) Objek terlalu kecil, c) Objek bergerak terlalu lambat, d) Objek bergerak terlalu cepat, e) Objek terlalu kompleks, f) Objek yang bunyinya terlalu halus, g) Objek terlalu jauh letaknya, h) Objek berbahaya.
- c. Memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dengan lingkungannya.
- d. Menghasilkan keseragaman pengamatan.
- e. Menanamkan konsep dasar yang benar, kongkret, dan realistis.
- f. Membangkitkan keinginan dan minat baru.
- g. Membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar.
- h. Memberikan pengalaman yang menyeluruh dari yang kongkret sampai dengan abstrak.
- i. Memudahkan siswa untuk membandingkan, mengamati, mendeskripsikan, suatu benda.

3. Ciri Media Pembelajaran

Media pembelajaran juga mempunyai ciri, menurut Arsyad (2010:12-14) Ada tiga ciri media yaitu sebagai berikut:

a. Ciri fiksatif (fixative property)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Suatu peristiwa atau objek dapat diurut dan disusun kembali dengan media seperti fotografi, video tape, audio tape, disket computer dan film. Dengan ciri fiksatif ini, media memungkinkan suatu rekaman kejadian atau objek yang terjadi pada satu waktu tertentu ditransportasikan tanpa mengenal waktu. Ciri ini sangat penting bagi guru karena kejadian-kejadian atau objek yang telah direkam atau disimpan dengan format media yang ada (video, audio, film) dapat digunakan setiap saat dalam proses pembelajaran.

b. Ciri Manipulatif (Manipulative Property)

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan pada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan cara dipercepat atau diperlambat dalam penayangan video atau film. Pada rekaman gambar hidup (video atau film) kejadian dapat diputar mundur, media dapat diedit sehingga guru hanya menampilkan bagian-bagian yang penting dengan cara memotong bagian yang tidak diperlukan. Kemampuan media dari ciri manipulative memerlukan perhatian sungguh-sungguh karena apabila terjadi kesalahan dalam pengaturan kembali urutan kejadian atau pemotongan bagian-bagian yang salah, maka akan terjadi pula kesalahan penafsiran

yang tentu saja akan membingungkan peserta didik. Manipulasi kejadian atau objek dengan jalan mengedit hasil rekaman dapat menghemat waktu saat penyajian dalam proses pembelajaran.

c. Ciri Distributif (Distributive Property)

Ciri distributif yaitu memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransformasikan melalui ruang secara bersamaan, kejadian tersebut disajikan kepada siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai suatu kejadian tertentu. Distributif media tidak terbatas pada satu kelas atau beberapa kelas pada sekolah-sekolah di dalam satu wilayah tertentu, tetapi juga media itu misalnya rekaman video, audio, disket komputer dapat disebarkan ke seluruh penjuru tempat yang diinginkan kapan saja.

4. Prinsip Pemilihan Media

Menurut Anitah (2014:6.37) terdapat 3 hal utama yang perlu dijadikan pertimbangan dalam pemilihan media pembelajaran, yaitu :

a. Tujuan Pemilihan Media Pembelajaran

Memilih media pembelajaran akan digunakan harus berdasarkan maksud dan tujuan pemilihan yang jelas. Apakah digunakan untuk kegiatan pembelajaran atau untuk pemberian informasi yang sifatnya umum atau untuk pemberian informasi yang sifatnya umum atau sekedar hiburan saja. Jika digunakan untuk kegiatan pembelajaran, apakah untuk pembelajaran yang sifatnya individual atau kelompok (klasikal). Tujuan

pemilihan ini sangat berkaitan dengan kemampuan dalam menguasai berbagai jenis media pembelajaran beserta karakteristiknya.

b. Karakteristik Media Pembelajaran

Setiap media pembelajaran memiliki karakteristik tertentu, baik dilihat dari segi keandalannya, cara pembuatannya, maupun cara penggunaannya. Pemahaman terhadap karakteristik berbagai media pembelajaran merupakan kemampuan dasar yang perlu dimiliki dalam kaitannya dalam pemilihan media pembelajaran ini. Selain itu, kemampuan ini memberikan kemungkinan untuk menggunakan berbagai jenis media pembelajaran secara bervariasi, apabila kurang memahami karakteristik media pembelajaran tersebut akan dihadapkan kepada kesulitan-kesulitan.

c. Alternatif Media Pembelajaran yang dapat dipilih

Memilih media pada dasarnya merupakan proses mengambil atau menentukan keputusan dari berbagai pilihan (alternatif) yang ada. Selain itu bisa menentukan media mana yang akan digunakan apabila terdapat berbagai media yang dapat diperbandingkan, apabila media pembelajaran itu hanya ada satu jenis maka tidak akan bisa memilih tetapi harus menggunakan media pembelajaran yang ada tersebut.

Supaya media pembelajaran yang dipilih tepat selain harus mempertimbangkan ketiga hal diatas, perhatikan pula beberapa faktor yaitu : a) rencana pembelajaran, b) sasaran belajar, c) pemenuhan syarat-syarat teknis media, d) situasi dan kondisi, e) objektivitas.

D. Karakteristik siswa

1. Karakteristik siswa kelas rendah

Karakteristik siswa kelas rendah yaitu kelas 1 SD biasanya pertumbuhan fisiknya telah mencapai kematangan, mereka telah mampu mengontrol tubuh dan keseimbangannya. Mereka telah dapat melompat dengan kaki secara bergantian, dapat mengendarai sepeda roda dua, dapat menangkap bola dan telah berkembang koordinasi tangan dan mata untuk dapat memegang pensil maupun memegang gunting. Selain itu, perkembangan sosial anak yang berada pada usia kelas awal SD antara lain mereka telah dapat menunjukkan keakuannya tentang jenis kelaminnya, telah mulai berkompetisi dengan teman sebaya dan mandiri. Perkembangan emosi anak kelas 1 tepatnya pada usia 6 tahun antara lain anak telah dapat mengekspresikan reaksi terhadap orang lain, telah dapat mengontrol emosi, sudah mampu berpisah dengan orang tua dan telah mulai belajar tentang benar dan salah. Untuk perkembangan kecerdasannya anak usia kelas awal SD ditunjukkan dengan kemampuannya dalam melakukan seriasi, mengelompokkan obyek, berminat terhadap angka dan tulisan, meningkatnya perbendaharaan kata, senang berbicara, memahami sebab akibat dan berkembangnya pemahaman terhadap ruang dan waktu.

E. Kajian Penelitian yang relevan

Penelitian yang dilakukan oleh Rudi Hermanto (2015) dengan Judul “Pengembangan Media Keranjang Hamtaro Untuk Materi Mengurutkan Bilangan Pada Kelas II Sekolah Dasar”. Hasil penelitian menunjukkan hasil yang maksimal dengan tingkat pencapaian persentase secara keseluruhan memenuhi kualitas baik sekali dan

memenuhi kriteria sangat layak untuk dijadikan alternatif media pembelajaran matematika.

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Rudi Hermanto dengan penelitian ini adalah persamaan pada tokoh kartun hamtaro yang terdapat pada media, sama-sama menggunakan pembelajaran matematika dan media yang terbuat dari kayu. Perbedaan terletak pada bentuk media, fungsi media, materi pembelajaran yaitu mengurutkan bilangan pembelajaran dan penelitian dilakukan pada siswa kelas II. Penelitian yang dilakukan oleh Rudi Hermanto adalah penelitian dan pengembangan, dan fokus penelitian guru hanya menjelaskan materi dari gambar yang ada dibuku paket siswa sehingga siswa terlihat mengantuk dan ada yang berbicara dengan temannya, serta tidak ada semangat untuk mengikuti pembelajaran. Sedangkan penelitian ini juga menggunakan jenis penelitian dan pengembangan dan fokus permasalahan adalah guru belum menggunakan media dan hanya menjelaskan dengan menggunakan garis bilangan saja sehingga siswa kurang antusias untuk belajar matematika karena kurang menariknya proses belajar yang dilakukan dan juga di kelas 1 ini masih ada siswa yang kurang dalam kematangan usianya jadi sulit untuk berkonsentrasi.

Penelitian yang dilakukan oleh Virda Dwi Erlita (2015) dengan Judul “Pengembangan Media Bakis (Batang Kayu Tipis) dalam pembelajaran Matematika Materi Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Bulat kelas IV SDN Sidorejo 04 Malang”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari penilaian kriteria terhadap media pembelajaran, media Bakis dinyatakan sangat layak untuk digunakan pada

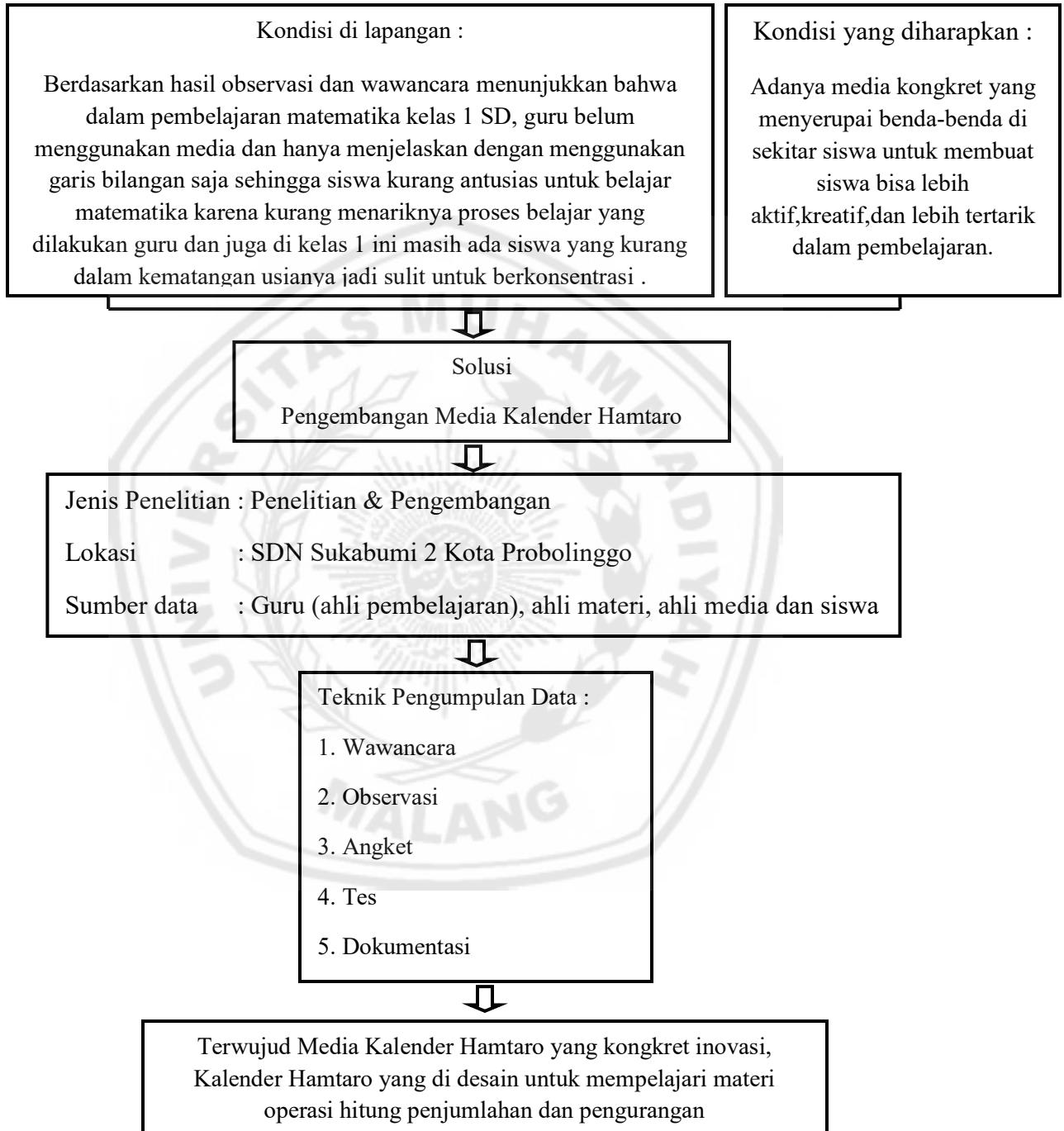
pembelajaran Matematika pada siswa kelas IV dengan materi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat.

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Virda Dwi Erlita dengan penelitian ini adalah persamaan menggunakan pembelajaran matematika dengan materi yaitu penjumlahan dan pengurangan, dan media yang terbuat dari kayu. Perbedaan terletak pada media yang digunakan, dan penelitian dilakukan pada siswa kelas IV. Penelitian yang dilakukan oleh Virda Dwi Erlita adalah penelitian dan pengembangan, dan fokus penelitian belum pernah menggunakan media dalam pembelajaran matematika pada operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat karena keterbatasan media yang digunakan sehingga siswa kurang memahami materi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat karena media belum bersifat abstrak yang membuat siswa belum memahami materi dengan jelas. Sedangkan penelitian ini juga menggunakan jenis penelitian dan pengembangan dan fokus permasalahan adalah guru belum menggunakan media dan hanya menjelaskan dengan menggunakan garis bilangan saja sehingga siswa kurang antusias untuk belajar matematika karena kurang menariknya proses belajar yang dilakukan dan juga di kelas 1 ini masih ada siswa yang kurang dalam kematangan usianya jadi sulit untuk berkonsentrasi.

F. Kerangka Pikir

Pengembangan media kalender hamtaro dijabarkan dalam kerangka berpikir

pada Gambar 2.1 sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Pikir